no.248
1984年11/15
アミューズメント通信
NOVEMBER 15, 1984

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月２回（１日・15日）発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

2月13日施行に決定

新風営法の政令、八号営業除外施設も規定

内閣は十一月二日の閣議で、新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の施行日を来年二月十三日とし、八号営業で除外される「店舗その他これに類する区画された施設」などを内容とする政令案を了承、七日に公布することになった。

スロットマシンなど射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる遊技設備を備える店舗や区画された施設で、その遊技設備により客に遊技をさせる営業は「八号営業」として、八月八日成立した新風営法に盛り込まれたが、今回の政令ではこのうちまず除外される「区画された施設」が明らかとなった。それによると①ホテル、旅館、②大規模店舗、③遊園地のそれぞれ中にあって、営業中の内部を外部から容易に見通すことができるものは、八号営業から除外されることになった。

厳密には①旅館業法で規定するホテル営業、旅館営業に係る建物、②大規模小売店舗における小売業の事業活動の調整に関する法律で規定する大規模小売店舗（以上二種類は既成の法律で規定）、③「メリーゴーラウンド、遊戯用電車その他これらに類する遊戯施設を設け、主として当該施設により客に遊戯をさせる営業の用に供する場所で、その入場について料金を徴する」遊園地――のそれぞれ内の区画された施設で「営業中における当該施設の内部」を「当該施設の外部から容易に見通すことができるもの」は、八号営業規定文の「区画された施設」から除外される、とされている。

風俗営業全般については、主に地域規制、営業時間の制限、騒音振動規制が政令で定める基準に従って条例で定めることになっている。うち地域規制の基準は①「住居集合地域」と②学校など良好な風俗環境の保全する必要がある施設から百㍍以内について、地域制限を指定するようにし、ほぼ現行法と同等となった。

営業時間については、現行基準が午後十一時までとしているのを、新風営法が午前○時までに改正したことに伴ない、指定する地域は「住居集合地域」と住宅商業共同地域とし、前者については午後十一時から午前○時まで、両方について日出時から午前十時までの時間内において、条例で営業時間を制限できる、としている。また風俗営業の種類に応じて同様に条例で時間制限できるとしている。これにより、営業時間は地域、営業の種類により最長日出時から午前○時まで（但し条例で定める特別の事情のある日は別）に落ち着いた。

以上のほか今回の政令では騒音振動規制、手数料などについても定めており、条例で定める事項に先立つ政令は決定されたことになる（詳しくは次号で）。

米国AMOAエキスポ

市場回復の兆しで両論

２年前のＴＶゲーム最盛期から連続低迷
反面、オペレーターの底力に期待の声も

ＡＭＯＡエキスポ84のバリー・センテ社の小間のようす。中央のゲーム機は「シュライク・アベンジャー」（ＳＡＣII）

米国のＡＭゲーム機業界の低迷はまだ続くのか、あるいは回復の兆しはもう現われてきているのか、こうした疑問の中で開かれた今年のＡＭＯＡエキスポは、いぜんこうした疑問を投げかけつつ幕を閉じた。昨年はビデオディスク（ＶＤ）採用のＴＶゲーム機がそれぞれ主なメーカーから出品され注目されたが、今年は起重機とコックピット型ＴＶゲーム機を組み合わせた〝飛ぶＴＶゲーム機〟が一躍注目されることになった（その典型はバリー・センテ社「シュライク・アベンジャー」）。

ＴＶゲーム機分野では二年目の低迷期で、改造キットが少し動く程度でブーム期のような勢いがまるで感じられないという全般的傾向がある一方で、任天堂やデータイースト製品が本体ベースで好調に売れているという面もある。今後の見通しがいかに立てにくいか、をこれらの状況は示している。またフリッパー分野は二年前に下落していたのが復調しつつあり、このためフリッパーで久しぶりにヒットが出そうな気配となってきた。このことはジュークボックスについても同様で、すべてこの間の市場の変動は、あまりにも大きなＴＶゲームブームの上昇と下落にあると見られている。しかしＴＶゲーム機の市場はもうこれ以上小さくはならないのではないかとの見方もあり、安定化が望まれている。

ＴＶ機の大半は日本開発品
米国はアタリとセンテ対抗

ＡＭＯＡエキスポ84は全米オペレーター協会のＡＭＯＡの展示会として今回で三十六回となり、再びシカゴに戻り、ハイアット・リージェンシーホテル地下展示場二フロアを使用、かつてない大きな規模のショーとなった。しかし登録入場者数は二年前の約一万二千人から昨年の約一万人、そして今年の約七千人と急激に減ってきており、展示会場の人影は少なく、実に二年前のピーク時が嘘のように見えた。だがこれを逆に中身の濃いショーと見る向きもある。つまり今回の来場者は業界を本当に支えている人たちばかりだ、と言うわけである。

展示内容は東京のＡＭショーを受け、日本のＴＶゲーム機が約半数を占め、タイトー、セガ社、ナムコ、任天堂、データイースト、ユニバーサル、コナミ、日物、新日本企画、テーカン、アイレム、フナイなどが現地法人などを通じてまたは直接出展した。米国のメーカーではアタリ・ゲームズ社、バリー・ミッドウェー社、ウィリアムズ社などが中心に頑張ったが今ひとつ力の入らない出展で、スターン社の倒産、マイルスター社の閉鎖などが深い影を落す形となった。うち比較的活発な出展社は前述のバリー・センテ社とアタリ社。アタリ社は改造用「アタリ・システム」１と２を発表、いずれもゲーム内容が良く注目された。両者ともこれでゲーム交換の改造用システムを出したことになるが、両者ともノーラン・ブッシュネル氏が創設した会社で、しかも他の大資本の子会社である点は興味深い。

今回のこれまでのＡＭＯＡショーでは最もさびしげなものとなった観が強いが、底力に期待する向きもあり予断はできない（詳しくは次号で）。

6県でOP協会設立

大手オペレーターや八号営業なども含めて

全国の都道府県単位で新風営法に対応するための新OP組織がこのところ数多く設立されている。その多くは八号営業者を含めたAM機オペレーターを対象としたものだが、県によっては会員がわずかしかいないのもありさまざまな事務処理となっている。なおこうした新組織作りをしないことを明らかにした例（京都府）も出てきており、全国レベルでの課題が今後注目されることになった。

香川AMOP協

10月8日、高松市で設立総会

多田三日生会長

香川県下のAM機オペレーター団体「香川県アミューズメントマシンオペレーター協会」の設立総会が十月八日、高松市内にて開かれ、会員数十二社で発足した。同総会では定款、役員を決めたほか県条例改正への要望事項の検討などが行なわれた。会員資格は八号営業であるなしを問わず県下でオペレーター事業に携わる者となっている。入会金は総会出席者一万円、新規入会者二万円で年会費は二万四千円。今後、県側との折衝を精力的に行なっていくもよう。

会長＝多田三日生氏（有）電精商事）、副会長＝太田和夫氏（パーク商会）、白石正志氏（株）セガ・エンタープライゼス）。理事＝神原研志氏（株）ゼムス）、松本凡人氏（株）タイトー）、中西利和氏（株）ナムコ）。監事＝小林宏明氏（アイレム㈱）。なお同協会の事務所は㈲電精商事内（高松市木太町九〇五の五、☎〇八七八―六六―七〇三八）に設置されている。

岡山AMOP協

10月12日、当面20社でスタート

松田次雄会長

岡山県下のAM機オペレーター団体「岡山県アミューズメントマシンオペレーター協会」の設立総会が十月十二日に開かれ、同協会は会員数二十社で正式に発足した。同総会では定款の承認、役員選出、会費の決定などが行なわれた。会員資格は八号営業の対象非対象を問わず県内でオペレーター事業を営む業者となっている。入会金は一律一万円、年会費二万円。

役員は次のとおり。

会長＝松田次雄氏（株）エムエーエス）、副会長＝古賀督徳氏（株）セガ・エンタープライゼス）、川博久氏（有）エスピー津山）、妹尾伊三男氏（株）日栄興業）。理事＝田中博明氏（株）タイトー）、松村武久氏（コインスナック24）、山本貫一氏（アミューズメント岡山）、角南京市氏（スナミゲームセンター）。監事＝新居晃三郎氏（株）商通）。会計＝山瀬博明氏（アイレム㈱）。なお同協会事務局は㈱エムエーエス内（岡山市内山下一の三の十五、☎〇八六二―三二―四一三三）。

徳島AMOP協

10月17日、要望事項も検討

武市哲夫会長

徳島県のAM機オペレーター団体「徳島県アミューズメントオペレーター協会」の設立総会が徳島市内の自治会館にて十月十七日に開かれた。同協会は八号営業者であるなしに関係なく健全なAM機業者すべてを会員資格とし、同日会員数十二社で発足。設立総会では定款、役員を決定したほか、県条例改正に対して営業時間制限の緩和、許可手続の簡略化などを求める要望事項を決めた。これは要望書として十月二十二日に県側へ提出されている。役員については次のとおり。

会長＝武市哲夫氏（大光産業㈱）、副会長＝瀬部正昭氏（有）親和産業）、小幡正志氏（株）セガ・エンタープライゼス）。理事＝坂田力氏（四国ダイソー㈱）、薮内昌氏（株）タイトー）。なお同協会事務所は大光産業㈱内（徳島市中前川町五の七の四、☎〇八八六―二三―三七三五）に置かれている。

山梨AMOP協

10月11日、自主規制案も採決

山梨県内では初のAM機オペレーターの団体「山梨県アミューズメントオペレーター協会」の設立総会が十月十一日に開かれ、同協会が正式に発足した。同総会では定款、役員を決めたほか、同協会独自の「お客さまに対する自主規制（案）」を作成した。この自主規制は「小中学生は午後七時以降の入場を禁止する」項目など、子どもに対する自主規制を柱としている。会員数は五社（ロケ数にして十六軒）だが、県内ゲーム場営業者は全部合わせても十社（ロケ数約二十軒）足らずという。会員資格は八号営業の対象非対象を問わず県内でAM機オペレーター事業を営む者で、入会金は一律一万円、会費は年間一万二千円となっている。役員は次のとおり。

会長＝畑晴夫氏（有）ニュースター）、副会長＝山下清氏（太東商事㈱）、名取愛一氏（株）ナムコ）、日達健氏（株）日達遊戯）。監事＝山下茂氏（山下総業㈱）。同協会の事務所は㈲ニュースター内（甲府市城東二の十の二十二、☎〇五五二―三二―七五七〇）に置かれている。

宮城AMOP協

10月12日、県議員にも働きかけ

佐久間正則会長

宮城県下のAM機オペレーターが集まり「宮城県アミューズメントマシンオペレーター協会」の設立総会を十月十二日に開き、同協会を発足させた。設立総会には十二社が出席、定款の承認、入会金および会費の決定、役員の選任などを行なった。会員は八号営業者であるなしを問わず県内でオペレーター事業に携わる業者をその資格とし、入会金は本年末までに入会した場合は一万円、新風営法施行日前日までの入会者は二万円で同日以降は三万円、年会費は一律一万円となっている。

役員は次のとおり。

会長＝佐久間正則氏（日本パイオニア㈱）、副会長＝小村茂氏（株）ユニエンタープライズ）。理事＝角田一郎氏（株）ツノダ）、小野寺文彦氏（株）セガ・エンタープライゼス）、高橋太一郎氏（有）グローバル電子工業）。なお同協会事務所は会長会社内に置くということで、日本パイオニア㈱内（仙台市東部工場団地四の二十二、☎〇二二二―九六―二八二八）に設けられている。

群馬は健娯協会

10月26日、高崎市で設立総会

群馬県下のAMオペレーター団体「群馬県健全娯楽業協会」の設立総会が十月二十六日に開かれ、役員選出を行ない同協会は設立されたことになるが、定款はその大要が承認され細部については理事会（十一月六日）で検討されることになった。同協会の会員数は二十一社で、会員資格は県下の健全なAM機オペレーターとなっている。役員は次のとおり。

会長＝吉村敬一郎氏（メキシコ娯楽）、副会長＝安井喜一郎氏（安井商事）小柏政美氏（小柏）。

理事＝相川富男氏（有）ファミリーレジャーシステム）、長谷川邦雄氏（長谷川ゲーム）、山田孝夫氏（山田ビデオ）、長井日本機氏（有）スターリース）、清水正夫氏（株）フジユーエン）、（株）セガ・エンタープライゼス、（株）ナムコ。なお同協会の事務局はメキシコ娯楽内（高崎市中尾町七六七の五、☎〇二七三―六三―三二三一）に設けられている。

京都府の場合の考えは

新協会不要

NAO支部総会で方針

京都府では新風営法に対応した新団体は作らないことを決めた。

NAO京都府支部（岡田稔支部長・㈱岡田商会、会員数十二社）では九月十四日、京都市のタワーホテルにて臨時総会を開き、今後の方向性について検討を行なった結果、従来の府側とのつながりもあり、とくに新団体を作らなくても府条例改正への要望などの折衝、交渉については、現支部組織のままで十分対応できるという結論に達した。

AMショースナップ集

ユニバーサルのパーティーにて英国エレクトロコインのスタージデス社長（左）とユニバーサル販売・岡田和生社長

セガ社のパーティーで、セガ社の中山社長（左）とテーカン・エレクトロニクスの井上専務

セガ社のパーティーにて（左から）琥珀の木村常務、タイトーの桐谷課長、水野商会の浅野常務、岐阜遊園の石川社長、岐阜特機の真鍋社長、これらの写真はいずれも東京AMショーの時のもの

ナムコのパーティーにてNAO内田会長（友栄・社長＝左側）とJAMMA中村会長（ナムコ社長）

東京以外で初の指導員養成講座

福岡県協後援で

九州を中心に58社110人受講

福岡県・原弘明氏　福岡県協・児玉輝男会長　JOU・早見儀信理事長

下の写真は福岡で開かれた青少年指導員養成講座のもよう（10月15日）

「第四回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」が十月十五日から三日間、福岡県・志賀島の志賀島国民休暇村にて開催され、これに九州を中心とする五十八社百十名の業者が受講、受講者全員に修了証書が授与された。

これは日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局東京、早見儀信理事長、JOU）と日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）の主催、㈳青少年育成国民会議（事務局東京、井深大会長）共催、福岡県健全娯楽業協会（事務局福岡市、児玉輝男会長）後援により開かれたもので、青少年指導についての知識や技能を身につけたゲーム場管理者を養成し、地域に信頼されるより健全なゲーム場運営を行なおうとするもの。

同講座は昨年七月に第一回、今年一月に第二回、六月に第三回がそれぞれ東京で開かれており、今回初めて東京以外で開かれたことになる。なお受講資格者については回を重ねるごとに枠を広げており、今回はJOU組合員、NAO会員、福岡県健全娯楽業協会会員のほかこれらの組合員や会員が推薦する者となっている。

同講座は十月十五日午後一時から開講式が行なわれ、JOUの早見理事長、福岡県民生部青少年対策課の原弘明主査、福岡県協会の児玉会長からそれぞれ挨拶があった。

この後三日間の研修が行なわれたが、その主な内容は次のとおり。

まず講義として千葉大学の坂本昇一教授が「青少年指導についての留意点」を、福岡県警本部防犯部少年課の堺久好課長補佐が「青少年非行の現状」を、国民会議の上村文三事務局長が「青少年問題の概要」を、九州大学の安藤延男教授が「子供の意識と行動」をテーマにそれぞれ説明を行なった。パネル討議は「青少年問題とゲーム場の管理運営のあり方について」をテーマに、渡辺文吉・東京都中学校PTA協議会事務局長、貞方春海・福岡県青少年育成県民会議理事、石井美枝子・福岡県青少年育成県民運動推進指導員、重松和子・福岡県警本部婦人指導員の四名をパネラーに迎え、上村事務局長の司会で進められた。

また今回の講座では「子どもの生活と遊び」をテーマに受講者によるフォーラムが初めて行なわれた。同フォーラムは吉永宏・日本YMCA同盟研究開発室長の司会により、受講者の横田定美氏、田中嘉満氏、平山文夫氏、馬郡正子氏、川島凡人氏、毛利義己氏の六名がそれぞれの子どもの頃の経験やゲーム場の運営方法などについて述べた後、受講者全員でこれらについて意見交換を行なった。このほか最終日には元衆院議員の西岡武夫氏による特別講演が行なわれ、今後の教育に対する同氏のビジョンなどが述べられた。

三日間の講座を締めくくる閉講式では受講者全員に修了証書が授与された後、上村事務局長、内田NAO会長、児玉会長がそれぞれ挨拶に立った。とくに児玉会長より、①講座に参加した九州各地の業者間の連携を図るために連絡委員会を設けたらどうか、②今回の講座開催に当たって多大なご尽力をいただいた国民会議へのお礼として、年末にチャリティ募金を行なってはどうか、との提案がなされ、いずれも承認された。また①の連絡委員の人選について各県に一、二名ということで協議した結果、菊池篤氏（株）ワイドレジャー）を委員長に選任したほか十名の委員が選出された。

なお今回の講座で百十名の受講者全員に修了証書が授与されたため、第一回目から合わせて計四百三十七名もの"青少年指導員"が誕生したことになる。

つくば博の遊園地ゾーン

四社で共同参加

名称も「星丸ランド」に決定

来年三月十七日から筑波研究学園都市で開かれる「科学万博つくば85」（㈶国際科学技術博覧会協会主催）内に、遊園地アミューズメントゾーンが設けられるが、このほどその名称、参加業者が判明した。

遊園地部分は博覧会場南端約一万五千平方㍍あり、同博マスコットマークから「星丸ランド」と名付けられた。参加業者と同博協会との内諾に基づき、九月十九日に思川観光㈱（本社栃木県小山市、林健太郎社長）、泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）、そして地元の常陽新聞社の四社が「共同企業体等に関する協定書」を取り交わし、事実上この四社が共同で参加することになった。

うち、ナムコ関係では㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）、関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）、タスコ㈱（本社東京、上原勝社長）が協力し、また思川観光関係では三精輸送機㈱（本社大阪、前田完一社長）、㈱トーゴ（本社東京、山田収男社長）、明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）が協力する。泉陽興業と常陽新聞社は共同で泉陽の遊戯施設を設ける見込みである。

「星丸ランド」に設置する遊園施設はほぼ決まっているが、十月末現在まだレイアウトを含めて未定とのことで、事務局では決定を急いでいる。なお同ランド以外でも同博覧会場には、泉陽、明昌、三精、ナムコなどAM機メーカーがそれぞれの方法で参加している。

大阪は15日総会

大同団結し、既存組織も協力

「大阪府アミューズメントマシンオペレーター協会」（仮称）が十一月十五日、大阪・森の宮の青少年会館で設立総会を開き、正式に発足する見込みとなった。これは新風営法と府の青少年健全育成条例に対応することを目的とし、八号営業者を含めたAM機オペレーターの組織で、既存の団体も積極的に協力することになっている。設立準備委員会（発起人）は広域OP、NAO大阪支部、大レ協、GMO、その他から成っており、総勢二十九社と多いのが特徴。

十五日の予定は午前中に説明会、午後から設立総会。入会は入会申込み書と入会金二万円で当日できることになっている。発足すれば東京に次ぐ大きな協会となる予定。

米国コナミを強化
インターロジック社吸収し、シカゴへ進出

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、このほど、同社製品の北米地域でのマーケティング、販売強化のため、米国現地法人のコナミ・インクをシカゴに移すとともに、インターロジック社（本社イリノイ州ローズモント、ベン・ハレル社長）をスタッフごと吸収したことを明らかにした。これにより米国のコナミ・インクはシカゴ郊外のエルクグローブ・ビレッジに本拠を構え、ベン・ハレル氏が社長となって、北米を中心に、中南米までの地域を担当することになった。

コナミ工業では、業務用TVゲーム機と家庭用パソコンソフトを開発、製造しているが、そのうち五五%が海外への輸出用とされている。同社としては、輸出のうち七〇%を占める北米への販売を強化することになり、そのため子会社のコナミ・インク（本社カリフォルニア州トランス、一木宏一社長）をシカゴ地域に移すことになったとしている。

これに先立って、コナミ工業では十月一日付でベン・ハレル氏をコナミ・インクの社長に起用した。同氏はミネソタ大学院卒の三十五歳で、ヘブライ語、ドイツ語、スペイン語に精通しているとのこと。AM業界ではバリー・ミッドウェー社の輸出部に勤めた後、八〇年にインターロジック社を設立、社長に就任し、TVゲーム機の輸入販売を開始した。同氏はTVゲーム機の完成品販売から脱皮して、改造キット販売を始めたことで、米国では先駆者とされている。コナミ工業では同氏の業界での力量などを見込んで、今回の任命へ進めたとしている。なお米国コナミ社の一木元社長は、コナミ工業に戻る予定となっている。

コナミ・インクの社長にベン・ハレル氏が就任するのと同時に、インターロジック社は解散し、同氏と全従業員がコナミ社に参加したことで、実質的にコナミ社がインターロジック社の営業活動を全面的に吸収したことになる。米国コナミ社はコナミ製品を北米を中心に、中南米まで販売するのが業務の中心で、業務用だけでなくパソコン用まで扱うとしている。

コナミ工業ではこれまで北米市場へは、主にセンチュリー社へ販売許諾してきており、センチュリー社の扱わないコナミ製品はインターロジック社が扱ってきているが、今回の異動で米国コナミ社が全面的にコナミ工業製品を扱うことになる。

なおコナミ工業では米国の子会社、コナミ・インクのほか、英国ロンドンにコナミ・リミテッドを六月に開設しており、また近く西独フランクフルトにも子会社を設立する予定としている。

コナミインク調印式にて上の写真(左から)菱川氏、ハレル氏、上月氏

日本ゲーム「チャイニーズヒーロー」
内外に販売許諾

㈱日本ゲーム（本社東京、田中幸男社長）はこのほど、同社開発部門担当の百%小会社であるタイヨーシステム開発によるTVゲーム機「チャイニーズヒーロー」に関して、国内では㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）に、カナダを含む北米市場については米国キトコ社（本社シカゴ、ジョー・ロビンズ社長）にそれぞれ基板ベースでの独占的販売権を与えたことを明らかにした。

同ゲームは中国の拳法カンフーをテーマとしたコミカルタッチのもの。なお北米以外の海外市場に対しては日本ゲームとタイトーの両社から供給されることになっている。

UPLの「忍者くん」
国内はタイトーに許諾

㈱ユーピーエル（本社栃木県小山市、鷲谷晴美社長）は、同社開発TVゲーム機「忍者くん」の国内における独占的販売権を十月下旬、㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）に与えたことを明らかにした。

「忍者くん」はユーピーエルのオリジナルTVゲーム機第二弾で、第二十二回AMショーにて発表されたもの。ゲーム内容はお城を背景に忍者同士の戦いを描いたもので、城壁から天守閣まで画面がスクロールするなか、手裏剣とジャンプを駆使する。同TVゲーム機は国内ではタイトーから基板の形で十月三十一日発売となった。なお海外へはユーピーエルから直接、または海外のディストリビューターを通じて販売されるもよう。

特許・実用新案 出願公告・公開
（10月9日〜31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

十月十八日付＝「射的玩具」、岩松誠一（長野）、公開(請)183778、出願58−59850。「テレビゲーム装置」、寺山和広（大阪）、公開(請)183779、出願58−58354。同、公開(請)183780、出願58−58355。「競馬ゲームマシンなど用の停止画像選定装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、公開(請)183781、出願58−58400。

十月二十三日付＝「ピンボールゲーム装置」、トミー工業㈱（東京）、公開186576、出願58−61419。「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開186580、出願58−61592。同、公開186581、出願58−61593。

十月二十七日付＝「テレビゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公開189886、出願58−62665。「娯楽乗物用乗降ターミナル」、インタミン（米国）、公開189887、出願59−45336。

十月三十一日付＝「ビデオゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公開192384、出願58−66697。「テレビゲームシステム」、シャープ㈱（大阪）、公開192385、出願58−67495。

実用新案出願公開

十月十六日付＝「電子ゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公開154296、出願58−49023。

十月二十日付＝「ステレオスコープゲーム器」、㈱学習研究社（東京）、公開(請)156685、出願58−52001。

十月二十五日付＝「電動遊戯機」、渡司としい（東京）、公開159484、出願58−53540。

東京都AMOP協会に対抗!?
シグマら別団体
10月19日説明会、11月20日設立へ

東京都ではさきほど都下のAM関係業者すべてを対象とした『東京都アミューズメントオペレーター協会』（中西昭雄会長）が発足（本紙前号既報）したが、これとは別にシグマが中心となって準備を進めている八号営業者のみの団体「東京都ゲーム場営業者協同組合」（仮称）の設立に向けての説明会が、十月十九日、東京のホテルニューオータニにて開かれた。

これは真鍋勝紀氏（発起人会社としては㈲池袋シグマとなっている）らが呼びかけたもので、この日は参加費無料の説明会とのことで都下約七、八十社、百人以上が出席した。説明によると、八号営業者のみの加入する「協同組合」とその組合員が会員を兼ねる「協会」の二組織を作るとのことで、同じ事務所に「二枚看板を掲げる」としている。つまり「協同組合」は経済活動を主な目的とし、「協会」は警視庁との折衝窓口になるというもので、その組合員は会員を兼ねることになる。

席上真鍋発起人代表は、「東京は二十四時間都市であり、営業時間の制限は死活問題となるので早く当局と折衝せねばならない。そのためには八号営業者だけの団体が必要」と強調し、先に設立された「東京都AMオペレーター協会」については「新風営法の風俗営業者の団体でもなく、行政との対応が困難」との見解を示し、「その設立趣旨に賛同しかねるので別組織作りを進めているが、できれば一本化したい」と語った。

協同組合の設立趣旨と事業計画については新宿アミューズメントの左光志郎氏が、協会設立趣旨については上野シグマの駒井修氏が、入会手続きについては昭和遊園の小島幸也氏がそれぞれ説明し、来賓として都遊連の松岡豊会長と衆院議員の伊藤公介氏が挨拶した。

同「組合」は十月末にも第一回加入申込みを締切り、十一月二十日には設立総会を開き正式に発足するもようである。

「東京都ゲーム場営業者協同組合」（仮称）の説明会のようす

業務用TVゲーム機画面が
環境ビデオに
VHD「ゼビウス」がビクターから

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、同社開発によるTVゲーム機「ゼビウス」がビデオソフト化され、日本ビクター㈱から十一月上旬発売となることを発表した。

これは日本ビクターがナムコの許諾を得て、「ゼビウス」のゲーム画面を使った同タイトル名の環境ビデオを発売するもので、このように業務用TVゲームの映像がビデオに登場することはこれまでになく、今回が初めて。

業務用TVゲーム機「ゼビウス」は五十八年一月発売で、現在でも高い人気を保っているもの。今回発売されるのはビデオディスク（VHD方式）とビデオテープの二種類で、ビデオディスク（価格五千八百円）が十一月五日、ビデオテープ（価格六千八百円）が同二十一日よりそれぞれ発売される。収録時間はそれぞれ約二十九分間。同ゲームに現われる十六の全エリアが収録されており、〝ソル・スペシャルフラッグ〟などの隠れキャラクターも登場する。さらにゲーム画面終了後には〝アンドアジェネシス〟をはじめとする登場キャラクターの紹介もされている。

またBGM（バックグランドミュージック）は作曲家の神谷重徳氏が担当しており、コンピューターグラフィックスの映像に合わせて全八曲のシンセサイザーミュージックが流れている。

ナムコでは今回のビデオソフト化について「『ゼビウス』の映像の美しさや素晴らしさが評価されたもの」としており、このTVゲームを見たことのない人にも家庭のビデオデッキで見てもらえることを歓迎している。

環境ビデオ「ゼビウス」（VHD）のジャケット

ジャレコ、カシオの家庭用の
業務用化で許諾
MSXパソコン用からは初めて

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）はこのほど、カシオのMSXパソコン「カシオPV-7」用にカシオが開発したゲームソフト「大障害競馬」を業務用TVゲーム「わいわいジョッキー」に移植することで許諾を受けたことを、明らかにした。

家庭用から業務用への移植はブローダーバンド社からアイレム社への「ロードランナー」に続く第二弾ということになる。

カシオのMSXパソコンPV-7は、MSXでは後発ながら三万円以下という低価格で参入、話題になっている。ジャレコはこれまでMSX用にカートリッジ「カメレオン」「ノーティボーイ」を許諾してきているが、今回カシオがMSX用に開発十月に発売した「大障害レース」を業務用化することで許諾を受けたもの。ジャレコの業務用は「わいわいジョッキー」と改名され、十一月二十日にも発売される。

なお業務用からMSXパソコンへの移植の例は多く、タイトー、ナムコ、コナミなどが参入しており、とくにコナミはカシオPV-7の発売に伴ない一段とソフト供給を強めている。

アイレム「ロードランナー」を
英米2社に許諾
業務用の成功でソフト逆輸出

アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）では、米国ブローダーバンド社から許諾を受けパソコン用を業務用化したTVゲーム機「ロードランナー」に関して、九月下旬ごろ海外二社に許諾を与えたことを、このほど明らかにした。

この許諾内容は、カナダを含む北米市場に関しタイトー・アメリカ社（本社イリノイ州エルクグローブ、ポール・モリアリティ社長）に、またアイルランドを含む英国市場に関しエレクトロコイン社（本社ロンドン、ジョン・スタージデス社長）にそれぞれ独占的販売権を与えたもの。うち北米市場に関してはタイトー・アメリカ社を通じてデジタル・コントロール社（本社ジョージア州ノークロス、マイク・マッキー社長）に販売権を与えており、サブライセンスの形をとっている。

同ゲームはパソコン用として米国で開発され、これを業務用化することでアイレムが許諾を受けていることから、今回の動きは〝許諾の逆輸出〟として注目されている。

来年のマイクロマウス世界大会へ向け

欧州大会開催

日本のロボット大会は今年新趣向で

自立型ロボット"マイクロマウス"による迷路脱出競技の世界大会「85ワールド・マイクロマウス・コンテスト」が、来年開催される「科学万博－つくば85」の会場にて実施されることになり、同世界大会への出場者を決めるヨーロッパでの大会「ユーロマウス・コンテスト」が八月下旬デンマークで開かれた。

マイクロマウス競技は一九七七年米国電気電子学会（IEEE）にて提唱され、七九年に全米大会が開かれた。その後八〇年にヨーロッパのマイクロプロセッサの学会"ユーロマイクロ"が主催しヨーロッパ大会を開いたのを機に、日本でもこれと姉妹大会を結び同年から毎年実施してきているもの。また昨年から韓国でも同競技が開催されるに至っている。

今年のヨーロッパ大会は八月二十七日から四日間、コペンハーゲンのデンマーク工科大学にて開かれた。開会に先立ち日本マイクロマウス協会の上田専務から世界大会開催計画の発表があった後、ナムコ製作のマイクロマウス「マッピー」のデモンストレーションが行なわれ、一段と盛り上がった雰囲気のなか競技が始まった。同大会には三カ国から十四台のマウスが参加、そのうち上位十台が決勝に進出。三百人以上が観戦した決勝大会の結果、英国のデビッド・ウッドフィールド氏製作の「エンタープライズ」が、迷路通過時間二十七秒という驚異的な記録で二位を大きく引き離して優勝。同氏には世界大会への招待状、マウスの大好物であるチーズをデザインしたトロフィーなどが贈られた。なお「エンタープライズ」はあらゆる部分が軽量化、シンプル化された設計で総重量は約五百グラム。

今年の欧州マイクロマウス大会のようす。上の写真は学生ら300人らが見守る大会。下は優勝者のウッドフィールド氏

マイクロマウス世界大会の開催計画は次のとおり。会期＝八月二十三日から三日間、会場＝「科学万博－つくば85」会場内のエキスポホール、主催＝㈶日本科学技術振興財団（本部科学技術館内）、日本マイクロマウス協会（事務局ナムコ内）、参加予定＝米国、英国、西独、フィンランド、韓国の海外五カ国から約十五台、国内百五十台以上。

この世界大会に向けての各国での大会が、ヨーロッパ大会を皮切りに来春までに米国、韓国、日本で開かれることになっている。

なお日本では十一月十七日から九日間、今年も東京の科学技術館にて各種ロボット展示などとともに「第五回全日本マイクロマウス大会」として開かれる。ただ今年は"プレ世界大会の年"であることから、この催しのコンセプトタイトルを「AMROF（アマチュア・ロボット・フォーラム）84」と新たに設定、従来の名称「全国ロボット大会」がこの競技主体の「第六回マイクロボットコンテスト」と改められ、さらに今回からロボットと生活をテーマに開かれる予定の「AMROF84スペシャルセミナー」と合わせ、全体を三部構成として大々的に開かれることになっている。

論潮

権利者の主張

TVゲーム「パックマン」を著作権法上の映画の著作物と認め、その無断コピー品の設置営業は著作権者の上映権を侵害するものとする東京地裁判決は、事実上無断コピー品のオペレーションの違法性を指摘したことになる。つまり無断コピー品のオペレーションは、オリジナルメーカーの主張いかんで、違法行為になりうるわけである。ここでオリジナルメーカーの主張いかん、と言うのは刑事事件としては告訴が必要なもの（親告罪）であり、民事事件では当然にも権利者側が原告となって訴えを起す必要があるからである。

こうした法律上の手続きが行なわれる場合、通常その"前ぶれ"とも言える警告が発せられる。権利侵害者が特定できる場合は「警告文」の形で内容証明便が送付されたり、広範囲に権利者の主張を伝えるために「謹告文」が新聞等に掲載されるのはその例である。この観点からすると、アミューズメントTVゲームの場合、そのオリジナルメーカーのほとんど全部が、無断コピー品の製造販売、輸出、設置営業などの行為を禁じているのが一般的である。そうすると、すでにオリジナルメーカーが禁じている行為を、あるオペレーターが行なっているならば、それは違法行為として時効の及ぶ限り刑事／民事いずれかの訴追がありうると考えられる。

もちろん、それまでオリジナルメーカーが法的手続きをとらないか、あるいはとっても中断させるかは、そのオリジナルメーカーの自由である。しかし逆に言うと、権利侵害が明らかなのに一定の法的手続きを進めず放置しておくと別の問題が発生する。つまり、民法上の"契約"は文書によらなくとも極端に言えば「暗黙の了解」でも成立するわけだから、権利侵害どころか暗黙のうちに権利許諾したことになることもある。

オリジナルメーカーによる訴えは、いわば一罰百戒の思いでなされるものと考えるべきではないだろうか。

甲陽産業が10周年迎え社名を

コーヨーに変更

甲陽産業㈱（本社大阪、八木博社長）では、十月二十五日付で社名を「㈱コーヨー」に変更した。

同社は昭和四十九年十一月に設立されたゲーム機販売会社。今年で十周年を迎えたことから、社名を親しみやすく変更したもの。役員などは変化ない。

㈱コーヨー＝大阪市福島区鷺洲五の三の十一、☎四五一－五九九四、八木博社長。

役員異動

関西精機サービス㈱＝東京都渋谷区渋谷一の五の六、古川謙三氏と水野鍈吉氏共同代表は九月一日付で古川謙三氏と梅村富久氏の共同代表に。

事務所移転

㈱ココロ＝東京都新宿区西新宿三の二の二十六、立花新宿ビル、☎三四三－四五五一、酒井儀幸社長。

セガ社とコナミ出展

エレクトロニクスショーにパソコンソフトなど

"展開するニューメディアと先端技術"をテーマに「エレクトロニクスショー84」（㈳日本電子機械工業会主催）が十月四日から六日間、東京・晴海の国際貿易センターにて開かれ、AM業界から㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）とコナミ㈱（本社東京、仲真良信代表）がそれぞれ出展した。

同ショーはわが国唯一のエレクトロニクスの総合展で、家庭用から産業用まで最新のエレクトロニクス技術を駆使したあらゆる分野の製品及び電子部品が一堂に展示されるもの。昭和三十七年に第一回目が開かれて以来、東京と大阪で毎年交互に開かれており、今回が二十三回目となる。

今回のショーには海外十八カ国三十社を含む六百五十七社が出展し、貿易センターの五展示館を使用、展示総面積は約四万平方㍍になり、同ショー始まって以来最大の規模となった。会場ではテレビ、ビデオ、パソコンなどのほかホームエレクトロニクス、ニューメディア関連機器などが華やかに紹介された。

セガ社では同社パソコンおよび周辺機器のほかCATVサポート・システムなどを紹介。パソコン関係では「SC－3000H」「SG－1000Ⅱ」「SK－1100」などを展示したほか、「ホームジョギング」など四種類のソフトを発表した。

またCATVサポート・システムは同社がかねてより開発を進めているもので、会場では同システムの紹介や機器の展示、実演が行なわれ注目された。なお同社では来年から東京および地方の大手CATV局数社を使って、同システムの実験を開始するとしている。このほかLD採用の業務用TVゲーム機「GPワールド」もあわせて展示された。

コナミではMSXパソコン用ソフトを一堂に展示。展示されたソフトは発売予定も含めて二十二種類で、教育シリーズ、スポーツシリーズ、エキサイトキャラクターシリーズに分けて展示と実演を行なった。またいくつかのゲームソフトが収納でき、その中から好みのゲームを選べる「ソフトライブラリー」（試作機）も展示した。

また同ショーでは㈱デーシーパックが出展したほか、㈱ナムコがこのほど開発したパソコンで制御するホビーロボット「タイニーモジュール」が富士通、日本電気の小間でそれぞれ紹介された。

写真はエレクトロニクスショー84にて、上はセガ社、下はコナミの小間

任天堂対ユニバーサル映画

第二審でも圧勝

ドンキーはキングと無関係に

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）とその子会社の米国任天堂（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）を相手どって、米国の映画製作会社ユニバーサル・シティ・スタジオ社（本社ロサンゼルス）が任天堂のTVゲーム機「ドンキーコング」がユニバーサル映画社の映画「キングコング」の商標権などを侵害しているとして控訴していたが、第二審でも任天堂側の圧勝となった。

これはユニバーサル映画社が八二年六月、任天堂側を相手どってニューヨークの連邦地裁に訴えを起したが、八三年十二月にマンハッタン地区の連邦地裁がユニバーサル映画社の主張を退ける判決を下したことに対し、さらにユニバーサル映画社が控訴していたもの。

十月四日、第二巡回区連邦控訴裁判所（ニューヨーク）は、第一審判決を全面的に支持する判決を下し、原告側の控訴を却下した。第一審判決は本紙第229号既報のとおりで、①ユニバーサル映画社は「キングコング」商標権をこれまで持っていない、②仮にその商標権を同社が持っていても「ドンキーコング」と出所の混同を生じさせない、などを理由とし訴えを退け、任天堂が勝訴している。

地球観測衛星データをもとに

画像処理ソフト

SNKがパソコン用に開発、販売

㈱エス・エヌ・ケイエレクトロニクス（本社大阪、川崎英吉社長）の技術センター（東京、福本恒雄所長）では、米航空宇宙局（NASA）が打ち上げている地球観測衛星「ランドサット」によるデータをパソコンで画像解析できるソフト「PC－SAT」を開発、十月一日から販売を始めた。

ランドサットのデータは土地分類図や植生図の作成、環境調査、公害汚染調査など多方面に利用されており、そのデータ解析には汎用コンピューターが使われてきたが、今年四月に㈶リモートセンシング技術センターがパソコンで画像解析ができるようにデータを八インチフロッピーディスクに収めて販売。そこでパソコンによる画像解析も行なわれてはいるが、それはBASICで書かれたものがほとんどで処理速度が遅く操作も難しい。

こうした状況に対応したのが「PC－SAT」。これは同社が広島大学総合科学部の指導を受けて開発したもので、言語の基本はBASICだが、処理速度に関する部分はマシン語を使用し高速化が図られていることが最大の特徴。また漢字、ひらがなの使用で見やすく、完全対話メニュー方式のため手軽に扱える。従来ランドサットのデータ処理は大型コンピューター処理が必要なため高価で、一般には利用しにくいものだったが、「PC－SAT」によりだれでも手軽に素早く利用できるようになった。

同ソフトは日本電気製の「PC－9801」用と「同EF」用に八インチフロッピーディスクで供給され、価格は十二万五千円。これらとリモートセンシング技術センターから販売されているランドサットデータ（東京、大阪など世界各地の地域別で各一万円）を組合わせると、その地域の画像処理ができる。ちなみに約八百Kバイトのランドサットのデータを約一分間で処理する。

同社では「これまで解析装置の導入が難しかった自治体や大学、研究所などに向けて拡販していく。また今後、他のパソコン機種用のソフト開発も進めていきたい」としている。

画像処理した東京の土地分布

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

第8回

東京・浅草

前々回および前回では東京でも副都心として急速に発展を続ける街・池袋を取り上げたが、今回は今もなお下町情緒が数多く残っている街・浅草にスポットを当てて紹介することにする。

浅草は江戸時代以降は浅草寺（浅草観音）の門前町として栄えていたが、近くに日本橋の吉原遊郭が移って新吉原となり、また芝居小屋を猿楽町に集めるなど、しだいに娯楽中心の繁華な街となった。明治時代になると観音堂付近一帯は浅草公園と称せられるようになり、仲見世、六区興行街など浅草を象徴する民衆歓楽街として発展し、大正末期から昭和の初め頃には最盛期を迎えるに至った。しかし戦後は吉原遊郭の廃止や映画産業の斜陽化などもあり、今ではおみやげ物の並ぶ仲見世周辺では観光客などを中心に賑わっているものの、往年の盛況ぶりは見られなくなってしまっている。

現在、浅草では街を上げてとくにヤング層を誘引するための事業を進めているとのことだ。来年が仲見世誕生から百年になることから、すでに改装作業が終えられており、また隅田区と台東区を結ぶさくら橋の工事が進められているとのこと。さらに旧国際劇場の跡地にはホテルが、また六区内にあった松竹演芸場、浅草松竹などが多目的スタジオなどのあるアミューズメントビルとして建設される予定になっており、六十年代には街の様相もかなり変わるようだ。

さてゲーム場だが、浅草には遊園地「花やしき」やSCロケを含めると現在十二軒のゲーム場があり、その大半が六区に集中している。ロケ数についてこの二、三年の推移を見ると、昨年オープンした店が二軒あり、わずかながら増加しているようだ。

上の写真は「東莫ゲームセンター（ゲームランド）」。下の写真は全機種50円１プレイに設定している「東莫ゲームセンター」

上の写真は「中映ボウルゲームセンター」の店内。左手にTVゲームコーナーと同店のメインのガンゲームを、右手奥にメダルゲームコーナーを設置。下の写真は同店の千崎義男責任者

「中央ボウルゲームセンター」は約三百平方㍍のフロアがあり、ここに約百十台のゲーム機を設置している。機械構成はTVゲーム機約八十台、フリッパー六台、その他アーケードゲーム機数台、メダルゲーム機二十四台となっており、機種ごとにまとめて設置。同店の千崎責任者は「仲見世などはかなりの通行量があるが、ほとんどこちらへは流れてこないようだ。客層は子どもから大人まで広範囲にわたっている。広いフロアを使って他のロケには設置されていないガンゲームをメインに、最新機種をいち早く導入してお客の要望に答えている。メダルゲーム機も

土・日は賑わうゲーム場

「ゲームスポット・ラクベガス」の店内。この界隈では質・量とも最大規模のゲーム場

上の写真は対人ゲームをメインとする「ゲームセンター・カジノ」

右の写真は「浅草国際ゲームセンター」

少ないようなので、女性客でも気軽に入れるような雰囲気を持ったロケにしていきたい」と語る。

「東莫ゲームセンター（ゲームランド）」は雷門通りに面しての運営。約二百平方㍍の細長いフロアにTVゲーム機四十二台、メダルゲーム機二台、計四十四台を設置している。同店について千崎氏は「昼間は通りを歩く営業関係のサラリーマンが、夕方頃は近所の子どもたちが多いようだ」と語る。

「東莫ゲームセンター」は「ゲームランド」のすぐ裏で運営されているロケ。店内のフロア面積は約二百五十平方㍍で、フロア中央部にネットを張り、TVゲーム機を中心に設置したアーケードゲームコーナーと卓球コーナーとに区分している。

同店の運営を行う武井氏は「もともと卓球場からスタートしたが、卓球客は年々少なくなり、今ではほとんどがTVゲームで遊ぶ客ばかりである。当店では全機種一プレイ五十円に設定して、子どもたちが安心して遊べる健全なゲーム場にしている」と語り、とくに健全性について同氏は「残念なことだが、かつて当店が不良少年のたまり場化したことがあり、一年間ぐらい費して不良客を締め出し、やっと今のような健全なものにした。締め出す時は正直言って恐いことも少なからずあった。警察を呼んだ時は一時的にいなくなるが、また戻ってきてしまうので、結局はロケ管理者がどれだけ頑張るかが問題になるだろう」と当時の苦労話を語る。

「ゲームスポット・ラクベガス」はボウリング場、ビリヤードなどのあるレジャービル「楽天地」の一階での営業で、浅草では最大規模のゲーム場。フロア面積は約三百五十平方㍍で、テーブル型TVゲーム機、その他アーケードゲーム機、メダルゲーム機と大きく三区分されて配置されている。設置機械はTVゲーム機約七十台、フリッパー五台、その他アーケードゲーム機約二十台、メダルゲーム機約六十台、定置型乗物機四台、計約百六十台と豊富に揃えている。同店を運営する㈱ティ・エム・プランニングの後藤営業部長は「客層についてはヤング層は少なく大人がほとんどだ。場所柄夜分には酔客も多いので、他のお客に迷惑のかからないように注意している。また浅草には不良少年のたまり場となっているロケはほとんどなく、当店でも浅草警察署や地元防犯協会の方と協力して健全性に努めている」と語る。また同氏は「アーケードゲーム機に比べ、メダルゲーム機はニューマシンが登場しないので

フリー客を中心にそこその売り上げを維持しているようだ」と語る。また同氏は「いくつかの小、中学校ではゲーム場を禁止しているようだが、全面的に禁止して締め出すことよりも、店のルールを示してやりそれに従って正しいマナーで遊ばせることの方が重要だ。この界隈のゲームセンターはどこも女性客の割合が

「タイエー・ミラモンド」の店内。フロア奥にメダルゲームコーナーを設置している

「ゲームハウス・モナコ」の店内。浅草らしく三社祭の提灯なども天井から吊り下げる

街全体で再開発を推進

どうしても人気が低下する。現在、浅草の街を上げて再開発事業を進めているが、これらが完成して多くの人が浅草に戻ってくるようになるまでの間が問題だろう」と述べる。

「ゲームハウス・モナコ」は約百五十平方㍍のフロアで、ここにTVゲーム機四十四台、フリッパー二台、計四十六台のゲーム機を設置。浅草らしく三社祭の提灯を天井から吊り下げてゲーム場の雰囲気を盛り上げている。同店の伊藤主任は「客層は大人主体で子どもはほとんど来ない。新製品よりも長い時間遊べる機械や麻雀ものに人気があるようだ」と語る。

「タイエー・ミラモンド」はフロア面積が約百平方㍍で、TVゲーム機四十台、フリッパー一台、メダルゲーム機八台、計四十九台を設置。同店の紺野店長は「六区全体が最も低迷している時だ。当店は場外馬券売場の向かい側にあるので、土、日には待ち時間を利用してゲームを楽しむ人が多い。また店内にもTVを設置して競馬中継を放送することにより入店客の増加を図っている」と述べる。

「浅草国際ゲームセンター」は国際通りに面したゲーム場。店内は約百三十平方㍍で、TVゲーム機四十二台、フリッパー五台、計四十七台を設置している。同店は去年十二月にオープンした店で、店内は非常に明るく清潔感が漂っている。同店の金宮氏は「だれもが気軽に遊べるような店作りにした。そのため店内装飾も明るいものを使うとともに、ゆったりとゲームができるように機械を配置している。時間帯によって客層が異なっており、平日の夕方頃は学校を終えた小、中学生が、また夜間は大学生や社会人が多く、土曜、日曜はほとんどが大人の客だ。管理者の常駐を徹底してトラブルや青少年の健全性に気を配っている」と述べる。

「童話ランド」は松屋浅草支店の屋上での運営。同ランドは約二千八百平方㍍の敷地があり、乗物コーナーとアーケードコーナーとに大きく分けられている。乗物コーナーには大型走行式乗物機「ガイドカー」をはじめ定置型乗物機十数台、バッテリーカー七台、エアークッション遊具一台を設置。またアーケードコーナーにはTVゲーム機十台のほか三十数台のアーケードゲーム機を設置している。同店の中島責任者は「昨年三月に松屋の改装が行なわれ、それに伴なって当ロケも全面的に改装しており、それまであった五機種の大型施設をすべて撤去して、新たに『ガイドカー』をメインとした幼児向けの乗物を多数設置している。そのため以前よりも家族連れの割合が多く、とくにけがや事故のないように気をつけている」と語る。

「花やしき」は浅草観音隣りにある遊園地。同園は江戸時代に百花百草を栽培する庭園として設けられたものだが、戦後は㈱トーゴ（旧・東洋娯楽機）が入園無料の遊園地として再開させ、今日に至っている。敷地面積は約五千八百平方㍍で、園内二カ所にゲームコーナーがある。一カ所は大滝の前にある約六十平方㍍のコーナーで、プライズマシンなどのアーケード機を中心に三十五台を設置している。もう一カ所は「トリック」横のコーナーで、約六十平方㍍のフロアにTVゲーム機二十三台、フリッパー三台、その他アーケードゲーム機十六台を設置。

「童話ランド」に設置されたゲームコーナー

上の写真は「童話ランド」の乗物コーナーのようす。手前が同店のシンボル的な「ガイドカー」で、ライオンや白鳥などの乗物に乗ると白雪姫など13の名作童話の世界を旅行することができる。下の写真は同ランドの中島康順責任者

「花やしき」の園内のようす。右手奥に浅草寺の五重塔が見える

遊園地「花やしき」の入口部分。園内2ヵ所にゲームコーナーを設置

全国市街地ゲーム場

東京・浅草

ーム機十六台を設置。また園内には「ローラーコースター」など十二機種の大型施設のほか約四十台の小型乗物機も設置している。同園の横山所長は「従来から人気のあった飛行塔『人工衛星』や『ローラーコースター』のほか、このほど絶叫マシンタイプの『チャレンジャー』を導入したため、とくにヤングの入園者が増えたようだ。入園無料ということもあり、今後は休憩所的な部分も取り入れて、気軽に入園できる施設にしていきたい」と語る。

「ゲームセンター・カジノ」は〝ひさご通り〟での運営。フロア面積は約百五十平方㍍で、入口部分にはアーケードコーナーを、奥部分にはポーカー、ルーレットなどの対人ゲームコーナーをそれぞれ設けている。設置機械はTVゲーム機二十八台、対人ゲーム三台、ジュークボックス一台、計四十二台。浅草では対人ゲーム機を設置した店は同店だけで、これをメインにアダルトを対象とした運営を行なっているようだ。

「ナンバーワン・ゲームセンター」は約四十平方㍍の小規模な店で、TVゲーム機のみ二十六台を設置している。全機種一プレイ五十円にしており、地元の子どもたちに親しまれているようだ。

「インベーダーハウス・アポロ」も小規模なロケで、約三十平方㍍のフロアにテーブル型TVゲーム機のみ二十数台を設置している。同店でも一律五十円に料金を設定しており、小、中学生を中心に運営を行なっているようだ。

浅草六区のほぼ中央部にはレンガ造り六階建てのビルに競馬の場外馬券売場があり、土曜、日曜日になると馬の新聞を手にした人が集まってきて、このときばかりは六区全体も活気を取り戻し、ほとんどのゲーム場も賑わっているようだ。

しかしながら平日になると通りを歩く人も少なく、ゲーム客も極端に減ってしまうということだ。

現在浅草の街全体で再開発が進められているが、六十年代になって浅草の街がどのように変わっていくか注目されるところである。

データ（順不動）

- **東莫ゲームセンター（ゲームランド）** 台東区浅草1-5-2、☎845-4996、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎742-3171） 1
- **東莫ゲームセンター** 浅草1-16-3、☎844-2151、本社＝同上。 2
- **中映ボウルゲームセンター** 浅草2-10-1、浅草中映会館1階、☎841-7521、本社＝同上。 3
- **ナンバーワン・ゲームセンター** 浅草3-19、☎844-2666、本社＝同上。 4
- **ゲームハウス・モナコ** 浅草1-43-9、☎841-9897、本社＝㈱タイトー（☎264-8611） 5
- **タイエー・ミラモンド** 浅草2-9-12、☎843-5097、本社＝同上。 6
- **ゲームスポット・ラクベガス** 浅草2-6-7、楽天地浅草ボウル1階、☎844-9830、本社＝㈱ティ・エム・プランニング（☎204-0220） 7
- **浅草国際ゲームセンター** 浅草2-12-4、☎842-0009、直営＝金宮万記男。 8
- **インベーダーハウス・アポロ** 浅草2-17-5、☎844-7500、直営＝金城昌孝。 9
- **ゲームセンター・カジノ** 浅草2-25-5、☎841-7651、直営＝㈱升信商事。 10
- **花やしき** 浅草2-28-1、☎842-4646、本社＝㈱トーゴ（☎718-6461） 11
- **童話ランド** 花川戸1-4-1、松屋浅草支店屋上、☎842-1111、本社＝日本娯楽機㈱（☎402-7311） 12

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順になっている。

全機種1プレイ50円の「ナンバーワン・ゲームセンター」の店内

左の写真は「インベーダーハウス・アポロ」

遊 放談

森　しばらく休ませていただいた本欄、今回は大阪レジャー機器協同組合理事長も務められる峯興業の峯社長にご登場願い、今話題といいますか問題にされている風営法につきまして、その成り行きとか、対応の仕方などをいろいろお伺いしたいと思います。……

峯　私は大阪レジャー機器協同組合の一員として此の度組合と共に風営法改正については反対の立場をとって参りました。と申しますのは、六年前の協同組合設立以来今日まで、組合のスローガンである遵守営業には細心の注意を払い、更に大阪府青少年健全育成条例改正後は各自が管理の問題を重点的に、他に例を見ない程厳しい組合自主規制に従い、地域社会の信用を得るためにも誤解を招くようなギャンブルの機械は店に置かないよう心がけ青少年の健全育成に協力して来たつもりです。もともと風俗営業と名のつく業種は、世間の皆さんから見た場合、「それはいいご商売ですね」と歓迎されるものではなく、むしろ軽蔑的な眼で見られて居る現在、そんな屈辱的な法の中に我々が取り込まれるのは心外であり、業界刷新・青少年健全育成に何らかの規制、制約が必要ならば別の形で検討したらいいのではないか、との理由でした。ところが業界の一部では、組合や私が風営法賛成にまわったと曲解され、私自身も非難されたこともありました。昨年十二月十五日付「ゲームマシン」紙上をお借りして、私が管理の問題について僭越ながらも所見を述べさせていただいたわけですが、我々業界全般から見れば遅かれ早かれ斯のような事態になることも当時予測できたと思います。

　立法までの過程に於ては賛成、反対何れを唱えるのも民主国家としては当然の権利だと思います。然し八月八日可決成立しましたからには、多少の異論はあっても法を守るのが国民の義務ですから誰よりも率先垂範するつもりです。でも法律が善良な国民を守るためのものであるならば、今までのように事ある毎に正直者が一方的に犠牲になるようなことなく「真面目にやって居て良かったなあ」と言えるような行政を期待したいですね。

森　法の大枠は決ったにしても、まだこれから細目について関係当局などとのいろいろな折衝が沢山あるように思われるのですが、そんな中で業界にとってより良くと言いますか、あまりガンジがらめにならないよう、わずかな可能性として地行委の小委員会が残っていますけれど、その辺の対応はどうお考えですか？

峯　基本と言いますかとに角まずはっきり申し上げたいことは、法改正案を起草したとされている警察庁は、我々の業界の実態を調べれば調べる程複雑な営業形態にびっくりされたと思います。それで一部の業者に相談されたとも聞いていますが、その業者も自分の携わる業態についてはプロであっても、他の業態については余りご存じなかったのではないでしょうか。従って草案段階で営業形態別の代表者の意見を参考に聴く必要があったように思います。反対するにはそれなりの理由があるわけですから、その辺の疎通を図る必要があったのではないでしょうか。この法の主旨に賛成するも良し、また反対するも良しで、議論は議論として大いにやるべきでしたね。そうすれば最後までゴタゴタすることもなく結果ももう少し違った形になったのではないかと思いますね。

　アミューズメントマシンとギャンブルマシンの選別に於て、「営業者のモラルの問題」との理由で同一視されたように聞いて居りますが、ギャンブルマシンは元来トバクに研究されたものであり、それをアミューズと同一視すること自体が問題で、アミューズとして扱うのであれば遊び方をもっと研究する必要があるように思いますね。過去我々業者の一部の不心得者が扱ったギャンブルマシンのために、いろいろ苦労して来られた行政としては余りにも安易な結論という気がします。将来に於て過去のような事態が発生した場合、行政は事の如何を問わずより以上に厳しい規制へと移すでしょうが、その結果また我々正業者が同じ法の下で犠牲になることはご免蒙りたいと思いますね。

　それで小委員会についてですが、私は此の制度を俗に言う利用するという姑息なことでなく、今後行政側にいろいろ折衝することがあれば卒直に我々の希望を説明する橋渡し役をお願いする、そういう形が一番理想的だと思います。

森　では最後に一言……。

峯　アミューズメントゲーム業界が風営法の行政下に置かれる国はおそらく、世界では例を見ないと思います。しかし何が故に斯うなったのかという原点をよく反省し、営業道徳の涵養と管理面の強化に専念しなくては、業界の繁栄はないものと確信します。

　もし此の何れを怠っても、ますます規制、制約が厳しくなるわけで、そうなれば業界の破滅は火を見るより明らかですね。行政側に対処する業界側も、願わくば業界全体を肌で感じている人が出るべきで、そういう人は私利私欲を捨ててリーダーシップをとるのが望ましいですね。業界がおかしくなれば、業界全体が苦しくなるという高所から見て判断し、実行するタイプのリーダーが今一番望まれているのではないでしょうか。

森　どうも、ありがとうございました。

ゲスト　峯興業有限会社　峯久社長

聞き手　株式会社エスコ貿易　森 健次郎

ゴットリーブを継続

投資家グループがフリッパー部門の買収に

米国のマイルスター・エレクトロニクス社（旧名ゴットリーブ社、本社イリノイ州ノースレイク）が九月三十日に閉鎖となった（前号既報）が、その後プリミア・テクノロジー社（本社イリノイ州ベンセンビル）に買いとられ、〃ゴットリーブ〃フリッパーが継続して生産される見込みとなった。

マイルスター社は親会社のコロムビア映画社の決定により閉鎖となり、ジル・ポーラック副社長らのわずかのスタッフが残務処理のため残されていた。ポーラック氏はその後マイルスター社のフリッパー製造部門を買いとる投資家を募っていたが、このほど話がまとまり投資家たちがプリミア・テクノロジー社を設立して、フリッパー製造部門を買いとったもの。この投資家グループには、スペインのセガサ/ソニック社のマーティ・ブロムリー社長が入っており、同氏が中心となっているもようである。

当面プリミア・テクノロジー社はポーラック氏が経営指揮をとるとのことであるが、実際にフリッパー製造が開始されるのは来年一月ごろになるもようである。これにより事実上〃ゴットリーブ〃の名を冠したフリッパーが継続して製造されることになり、業界人の多くは安心できることになった。

プリミア・テクノロジー社とコロムビア映画社との交渉は十月十一日にニューヨークで行なわれ、同二十二日には話合いがまとまった、とされている。この結果フリッパー製造部門はプリミア・テクノロジー社に引き取られたが、その他TVゲーム機部門などはそのまま処分される見込みとなった。マイルスター社はTVゲーム機「Qバート」でヒットを出したこともあるが、その後TVゲーム機部門はいわば休業状態にあった。

フリッパーメーカーはTVゲームブームの勢いに乗って次々とTVゲーム機製造に参入したが、その後のブーム低下でスターン社は倒産し、ウィリアムズ社のTVゲーム機も「ディフェンダー」以外ヒット作がなく、ゴットリーブ/マイルスター社のTVゲーム機も同様だった。うちスターン社はフリッパー部門を早めに閉鎖している。こうして伝統的なフリッパーメーカーは結局、ゴットリーブ、バリー、ウィリアムズの三社となった。

スミソニアンのアメリカ歴史博物館にAM機

「ポン」「パックマン」

AGMAの呼びかけで5機種寄贈される

十月四日、米国のAM業界はアメリカの歴史にまたひとつの決定的事実を作りあげた。首都ワシントンDCのスミソニアン・インスチチューションと言えば博物館と美術館の集合地として有名だが、そのひとつ国立アメリカ歴史博物館に五台のAM機が納められたのである。

これは米国のメーカー協会、AGMA（アミューズメント・ゲームズ・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドラ）が〃ハイテク週間〃にちなんで進めたもの。国立アメリカ歴史博物館の電気と現代物理部門に十月四日寄贈されたのは次の五機種である。①ノーラン・ブッシュネル氏による最初のTVゲーム機「ポン」（一九七二年）、②ビデオ・ミュージック社による最初のビデオ・ジュークボックス「スタータイム」（七八年）、③バリー社によるる最もポピュラーなTVゲーム機「パックマン」（八〇年）、④ゲームプラン社による電子フリッパー「シャープシューターII」（八三年）、シネマトロニクス社による最初のレーザーディスクゲーム機「ドラゴンズ・レア」（八三年）。これらは同博物館に陳列され、米館者が勉強するために用いられる。

同博物館にはこれまでスロットマシン、ガムや切手の自動販売機、硬貨作動式重量計のほか、ジェニングス社のピンボール機「スポーツマン」（三一年）、ワーリッツアー社ジュークボックス（四六年）などが納められている。関連品ではエジソンの「キネスコープ」（一八九三年）もある。同館は十二月二十五日以外は毎日午前十時から午後五時半まで開いており入場料は無料。アメリカの歴史を研究する人たちのために開放されている。

今回の寄贈は、同博物館の館員バーナード・フィン氏の世話で、AGMAのグレン・ブラズウェル専務が各メーカーなどに呼びかけた結果実現したもの。五台のうち「シャープシューター」は単行本「ピンボール!!」の著者、ロジャー・シャープ氏がデザインしたもので選ばれた。なお「パックマン」はナムコ開発、バリー・ミッドウェー社が許諾を受けて製造したもので、米国では八一年十月以来さまざまなバリエーションを含めると二十四万台も生産したことになるとのこと。

米国立アメリカ歴史博物館へのAM機寄贈式にて、上の写真は5台のAM機の意義を説明するブラズウェル氏。下の写真は（左から）ビデオ・ミュージック社ミルマン社長、バリー社シーデンフィールド顧問、ゲームプランン社マッカダム副社長、AGMAブラズウェル専務、博物館員のステファン女史、フィン氏、シェーレ氏

米AGMAとAVMDAの合流進行

米国の小型AM機メーカー協会AGMAが、AM機自販機のディストリビューター協会AVMDAを吸収する見通しとなった。これによりAGMAはメーカー部会とディストリビューター部会を持つことになるが、会員資格など定款変更が避けられず、正式にはもう少し先になるもようである。

AGMAは春のショーASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）を今年から開始しており、その際AVMDA（アミューズメント&ベンディング・ディストリビューターズ・アソシエーション、本部シカゴ）と〃共催〃の形をとってきたが、事実上AVMDAはこれという活動をしておらず、もっぱらAGMAが主導権を握ってきていた。こうした背景から、AVMDAは発展的に解消し、AGMAに吸収されることを望み、両協会間で話合いが続けられているもの。

すでにAVMDAのボブ・ブルンドレッド専務は事務所を閉鎖し、自宅で事務を行なっているとのこと。AGMAのグレン・ブラズウェル専務によれば、ディストリビューターの入会により会員数は少なくとも五十社にふくれあがるだろう、とされている。合併、吸収後の新協会の名前などはまだ決まっていない。

ウォルト・ディズニー・プロ異動

アイズナー新会長

米国のウォルト・ディズニー・プロダクション（本社カリフォルニア州バーバンク）でロナルド・ミラー氏が社長を辞任した（本紙第245号既報）のち、新会長にパラマウント映画社の前社長マイケル・アイズナー氏が、また新社長にワーナー・ブラザーズ社の前副会長フランク・ウェルズ氏が就任した。いずれも映画界からで注目されている。

話題のマシン

ボタンで浮き上がり上部から

敵の風船を割る

任天堂から「VS.バルーンファイト」

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）からVSシステムによるTVゲーム機「バルーンファイト」が、十一月中旬発売となる。

これは風船にぶらさがってフワフワ飛び回りながら敵をやっつけていくというゲームで、画面は最下部に海と島、上部には宙に浮かぶ小島がランダムにあり、一定範囲でスクロールする。

ボタンを押すと、押した長さに応じてプレイヤーのバルーンが上昇し、レバーで左右方向をコントロールする。敵が現われたらその上部へ回り込んで敵の風船をけると、風船が割れて敵はパラシュートにて落下。これをさらにけると敵を倒せる。

パラシュートで島に降りた敵は一定時間たつと再び風船にぶらさがって攻撃してくるので、その前に海へけり落とす。このほか雲からの稲光り、オジャマムシ、海中から飛びかかってくる怪魚は避けないとアウト。全部の敵を倒すと次のパターンへと進み、パターンを追うごとにゲームは難しくなっていく。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上でバルーン一つ追加となる。本体定価六十七万円。ROMキットも同時発売される。

VS．バルーンファイト

ヨコに回転する絵を止めて

顔、胴、足を一つに

トーゴから「くるくる絵あわせ」

回胴式プライズマシン「くるくる絵あわせ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田收男社長）から十月上旬発売となった。

これはヨコに回転する上中下と三つのドラムの絵を合わせて一枚の絵になるようにするもので、ドラムには上から顔、胴、足の部分が描かれている。硬貨を投入するとドラムが回転し、次にそれぞれのドラムに対応した三つのボタンを一つずつ押していき、全部のドラムの回転が止まった時に一つの統一した姿になれば、下部から景品が払出される。絵は看護婦、少年野球選手、着物姿の女の子、ガイコツ、クマと全部で五種類あり、絵が合わなければこっけいな姿になり、たとえ失敗しても楽しい。なお硬貨投入後十秒たってもボタンを押さなかった場合は、自動的にドラムが止まる。ゲームの難易度は調整可能。定価三十万円。

くるくる絵あわせ

会社のオフィスや食堂など

4場面での騒動

コナミから「とおるくん」基板

入社して間もない社員の会社内での騒動を描いたTVゲーム機「新入社員とおるくん」が、コナミ㈱（本社東京、仲真良信代表）から十一月八日発売となった。

これは某商事会社に入社した"とおるくん"が上司から残業を命じられるが、"みゆきちゃん"とのデートの時間が迫っており、彼女からの愛のメッセージ（ハートマーク）を受取りながら彼女の待つ門のところまで行くというもの。全部で四場面の展開がある。

まずオフィスの場面で始まり、上司の目を盗んで同僚や先輩をヒップアタック（レバーを左右方向に強く叩くように倒す）でイスから落としながら、ハートを取っていく。上司に捕まるとアウト。全部のハートを取ると次のロッカールームに入り、ボタンでヘッドバットを使うと高得点のビン入りハートが得られ、カゴに入ったボールを上司に投げることができる。食堂の場面ではコックが投げてくる肉を避け、逆に肉を投げながらハートを取る。最終場面は会社の前庭で、守衛が追いかけてくるのをうまくかわして、門で待つ彼女のところまで行く。追いかけてくる相手に三回捕まればゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。基板販売のみで定価十四万八千円。

新入社員とおるくん

揺れるロボット

ホープから定置型「ロボ太くん」

定置型乗物機「ロボ太くん」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月上旬発売となった。

これはズングリムックリで愛きょうたっぷりのロボットをデザインしたもので、ロボットの中に乗り、いろいろな計器類に触れながら動きを楽しむ。動きは左右へのローリングで、首を振りながら歩いているように見える。作動時間は九十秒（切替可能）で、作動中に効果音やメロディーが流れるほか、始めに「こんにちは」、終わりに「またきてね」と音声が出る。二人乗り。定価六十四万円。

ロボ太くん

話題のマシン

タイトーからVD機「コスモス・サーキット」

CG画面で宇宙戦

消火ゲーム「べんべろべえ」基板も

べんべろべえ

㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）からVD採用TVゲーム機「コスモス・サーキット」とTVゲーム機「べんべろべえ」が、それぞれ十一月上旬発売となった。

「コスモス・サーキット」はレーザーディスクによる宇宙ドライブゲームで、コンピューターグラフィックスを駆使した幻想的な背景の展開、画面上部に後方を映し出すバックミラーがあること、ハンドルとシフトレバー、ブレーキのほか足で踏む発射ボタンを装備していることなどが特徴。全部で四つのコースがある。

イグニッションキーを回しニュートラルでエンジンを回転させ、画面右のロボットの目が赤くなった時、シフトレバーをローに入れるとスタート。ハンドルを切ると左右に傾きながら移動し、路肩に当たると中央に戻される。前後から現われる他車は発射で撃破できるが、得点にならないので追い越したほうが有利。後方から来る他車に抜かれないよう、その進路を妨害することができる。コース途中にトンネルの分岐点があり、進む方向によりハンドルがとられる電磁波や当たるとクラッシュする巨大隕石などが現われるので注意。四つのコースでそれぞれ指定された順位でゴールしないと、次のコースへ進めない。またタイムがゼロになればゲーム終了。改造キット（基板とディスクほか）販売で定価三十八万五千円。

「べんべろべえ」はビル火災の中、取り残された"ナオちゃん"を助けるため、"ダミちゃん"が火を消しながら進むというゲーム。画面は左右両端に階段がある階層状。

"ダミちゃん"は画面右上から全部の階を通り抜けて右下にいる"ナオちゃん"のところまで行くと一パターンクリアとなる。途中で炎はボタンによる消火を行ない、タンスやロッカーなど障害物が傾いている時は床をはって進む。またガレキや穴はジャンプで飛び越す。舌の長いオバケに捕まると他のドアまでワープさせられる。このほかガス爆発、大ナマズ、蛍光灯、暴走人間など障害物に当たるとアウト。彼女をキャッチすると残りタイムがボーナス得点になる。三回アウトでゲーム終了。基板販売のみで定価二十三万円。

コスモス・サーキット

2つのボタン操作でタイム内に

船荷を揚げおろし

こまやから「ボートクレーン」

プライズマシン「ボートクレーン」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から十月上旬発売となった。

これは港を背景にクレーン車による船荷の揚げおろしをテーマにしたもので、二つのボタンでクレーンを操作し回転テーブル上の景品をつかんで払出し口に落とす。一つのボタンでクレーンを左右に移動させ、もう一つのボタンでクレーンが下がり景品をつかむ動作を行なう。タイマー制で、制限タイム以内なら何度でもプレイできる。定価三十八万円。

ボートクレーン

スクロール画面で45パターン展開

8種の発射攻撃

データから「B−ウィング」基板

B−ウィング

SF戦争をテーマにしたTVゲーム機「B−ウィング」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十月下旬発売となった。

これは敵の要塞上での戦いを繰り広げるもので、画面は3D効果があり上から下へスクロールする。宇宙船は上昇下降ができるほか、八種類の"特殊ウィング"（"攻撃用パーツ"）とのドッキングにより多彩な発射攻撃が可能になることが最大の特徴。全部で四十五パターンの展開がある。

レバーで宇宙船"メインファイター"を操作し、右ボタンで発射、左ボタンで危険回避の下降ができる。敵機や地上ターゲットを撃破しながら進み、ウィングを引っ張っている敵機が現われると、敵機を撃破してウィングとドッキングする。ウィングにより、三連射、広角度発射、回転発射、バリア、左右方向発射、後方発射、爆弾、障害を飛び超えて後方の地上物を撃破する——など八種類の攻撃が可能となる。要塞の中心核を破壊すると次のパターンへと移る。四パターンごとに使いたいウィングの選択ができる。宇宙船は敵の攻撃を一発受けると操作しにくくなり、二発受けるとアウト。持ち機数を失うとゲーム終了。基板販売のみで定価十四万八千円。

総目録 No.34

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

フリッキー
小鳥"フリッキー"を操作してテラスにいるヒヨコたちを家に連れ戻す。途中でネコなどが邪魔をする。基板販売のみでＯＰ価格15万３千円。【セガ社】No.238

キングス・オブ・スチール
米国バリー・ミッドウェー社製フリッパー。キング４人の決闘がテーマ。３個のフリッパーを使い得点をあげていく。定価75万円。【バリージャパン】No.241

ジャックス・ツー・オープン
米国マイルスター社製フリッパー。トランプを採用したオーソドックスなもので、ローヤルフラッシュを完成させていく。定価77万円。【タイトー】No.239

ちゃっくん・ぽっぷ
"ちゃっくん"を操作し、"もんすた"をやっつけながらオリに閉じ込められたハートを救出する。テーブル18ﾀﾞ型再生品で定価39万円。【タイトー】No.239

アッポー
世界の８人の強豪レスラーの中から１人を選び他の７人と対戦していく。３つのボタン操作で主な技はほとんどかけられる。ＯＰ価格54万円。【セガ社】No.239

リング・ファイター
ボクサーを操作し、ストレートとアッパーカットの２種類のパンチを駆使してダメージ度を見ながら闘う。基板キット販売のみ定価21万円。【タイトー】No.238

ビクトリアス・ナイン
２人同時プレイ可能な野球ゲーム。投球場面で投手と打者の部分だけクローズアップされるのが特徴。基板キット販売のみで定価22万円。【タイトー】No.238

ＤＣ「ファイティング・アイスホッケー」
コンピューターによる相手チームと試合をする。ゲームは３ピリオド制。テープ単価６万８千円。【データイースト】No.238

ジャンピング・ジャック
"ジャック"を操作し丸太やシーソーの上を飛び移り、できるだけ早くゴールに到達させるゲーム。基板販売のみＯＰ価格15万３千円。【ユニバーサル】No.238

ソンソン
１人用では悟空、２人用では悟空と八戒を操作して同時プレイができる。西遊記を採用したゲーム。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【カプコン】No.240

タイムパイロット84
近未来の未知の惑星が背景の宇宙戦争ゲーム。１度発射すれば必ず敵を撃破できるホーミングミサイルも装備。基板販売のみ定価15万８千円。【コナミ】No.240

フォーメーションＺ
ロボットと戦闘機に自在に変身できる形態可変戦闘メカ"イクスペル"を操作し敵を撃破していくゲーム。基板販売のみで定価14万８千円。【ジャレコ】No.240

クラウンズゴルフ
クラブの選択、風向きや風力を計算に入れての打球方向やスタンスの選択ができ18ホールある本格的ゴルフゲーム。ＯＰ価格36万４千円。【エスコ貿易】No.240

出世大相撲
１場所が３日間の設定でコンピューター相手に相撲を取るゲーム。上手投げなど８種の技がかかる。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【新日本企画】No.240

空手道
技テストから全国大会まで進む空手ゲーム。どんな体勢でも途中で別の技や体勢に移れるのが特徴。基板販売のみで定価16万８千円【データイースト】No.240

ＶＳ.レッキングクルー
解体中の５階建てビルの壁を、表と裏からハンマーで叩き壊すもの。２人同時プレイも。本体定価67万円。ＲＯＭキットＯＰ価格３万５千円。【任天堂】No.242

ウォーターマッチ
競泳、カヌーなど水泳と舟こぎの競技を５種、２本のレバーで手またはオールを動かして競う。基板販売で定価15万３千円。ＲＯＭ販売もある。【セガ社】No.242

ジャイロダイン
戦闘ヘリコプターが敵の戦艦や戦車、戦闘機などを撃破していくゲーム。キャラクターのリアルさが特徴。基板販売のみで定価22万円。【タイトー】No.241

キックスタート
オートバイレースを採用したゲーム。他のライダーやドラム缶を避け、タイマー内にゴールのゲートを通過する。基板販売のみ定価21万円。【タイトー】No.241

ハイパー・オリンピック'84
「ハイパー・オリンピック」第２弾。水泳、クレー射撃、跳馬、アーチェリー、三段跳びなど７種目採用。基板販売のみで定価16万８千円。【コナミ】No.241

ロードランナー
人気のパソコンソフトを業務用化したもので、奪われた宝物を取り戻すゲーム。24場面の展開がある。テーブル18ﾀﾞ型定価48万円。【アイレム】No.241

話題のマシン

(第238号～第242号)

スペース・エース
米国シネマトロニクス社製ＶＤアニメゲーム。データ関係は画面とは別に表示。本体と改造用ディスクとのセットで定価 110万円。【ユニバーサル】No.242

ドラゴンズ・レアー
米国シネマトロニクス社製のＶＤ採用ＴＶアニメゲーム。敵の城から王女を救出する。本体と改造用ディスクのセットで定価110万円。【ユニバーサル】No.242

ドルアーガの塔
黄金の騎士が魔物と戦いながら塔を登り捕われた女性を救出する。画面は迷路状で左右にスクロール。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【ナムコ】No.242

ミニ・フラワーカップ
遊園施設を小型の定置回転式乗物機にしたもの。ターンテーブルの回転とともに、上部の２つのカップが逆回転する２人乗り。定価84万円。【日邦産業】No.238

ダンシングハット
音楽とともに４個のシルクハットがランダムに動き、一定時間たつと並んで止まる。その配列を当てる６人用メダルゲーム機。定価180万円。【セガ社】No.242

Ｄ－51
傾斜したプレート上を流れる玉を、ハンドル操作で煙突に入れると駅ランプが進み、最後に景品が払出されるプライズマシン。定価29万円。【カワクス】No.242

キャンディぱっくん
"ぱっくん"が左手でキャンディを取って大きな口の中へ入れる一種のクレーン機。景品を口の中へ入れるタイミングがコツ。定価47万円。【タイトー】No.239

ももたろう
電光点滅式ルーレットによるもので、円盤上のサル、キジ、イヌの絵柄をそろえると景品が払出されるプライズマシン。定価29万円。【友栄】No.239

コスモスワット
惑星の表面が描かれたＣＲＴディスプレイに現われるターゲットをレーザーガンで狙い撃ちするガンゲーム機。音声も出る。定価98万円。【ナムコ】No.239

コアラカー
コアラと一緒に切り株に乗って走るバッテリーカー。コアラは別のキャラクター（今後同社から定期的に供給）に変えられる。定価35万円。【日邦産業】No.240

とらの子ちゃん
同社バッテリーカー"ソフトアニマル"シリーズのひとつ。着せ替え可能なぬいぐるみ式。頭と尾を前後に振りながら進む。定価35万円。【信水貿易】No.239

バルーンウサギ
上部にウサギをデザインした風船を配した定置回転式乗物機。同社"スカイバルーン・シリーズ"のひとつ。２人乗り。定価78万円。【タスコ】No.239

バルーンクジラ
定置回転式乗物機。上部の風船部分に大きな目のクジラのキャラクターを採用。下部の乗物部分はケーキをデザイン化している。定価78万円。【タスコ】No.239

おさんぽワンちゃん
赤いチョッキを着てベレー帽をかぶった犬が、ベビーカーを押すようすをデザインした定置型。前後進と左右にローリングする。定価60万円。【日興精機】No.238

サーカス列車
サーカスの一団が移動する列車がテーマのレール走行式乗物機。カラフルな機関車に、豪華な感じの客車が連結。基本セット定価320万円。【日邦産業】No.238

サイドカーで追っかけろ
ローラースケートで逃げるいたずらネコをサイドカーに乗って追いかける定置式乗物機。エンジン音、クラクションが鳴る。定価92万円。【大倉産業】No.242

ゾウの母さん
ゾウが鼻でぶらさげた揺りかごを左右に揺らす定置式乗物機。作動中に七曲の中からボタンでメロディーを選べる。２人乗り。定価89万円。【大倉産業】No.242

ファファアコアラ
同社"ファファア"シリーズ第14弾。ピンクを基調に赤い鼻と口、黄色い胸という配色のコアラの中で遊ぶエアーアクション遊具。定価280万円。【タスコ】No.241

きりん
同社"ソフトアニマル"シリーズできりんの背中に乗るもの。背が高いのでディスプレイ効果があり、雨にぬれても大丈夫。定価78万円。【信水貿易】No.241

らくだ
同社定置型ぬいぐるみ式乗物機"ソフトアニマル"シリーズのひとつ。らくだの背中の鞍に乗る。首、尾、足などが動く。定価78万円。【信水貿易】No.241

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.32

離婚

鎌先英太郎

久しぶりに雨が降る。雨の翌日地面がしっとりとしたところへ晩秋の弱弱しい陽射しが梢の影と戯れパターンをつくっている。

蜥蜴がそのパターンを縫うようにして過ってゆく。

ついこの間までは蜥蜴の影を見るとわが家に寄寓していた猫ユージがすぐに走っていったものだが、そのユージはこのところずっと家に帰ってこなくなった。

猫は遊びのつもりで蜥蜴の尾をおさえ、傍目からは蜥蜴は何の苦もなく尻尾を切り離して本体の安全を確保しているように見えるのだが、ノーヴェル賞を受賞している、ローレンツによれば話はそう簡単なものではないようだ。

尻尾を失くした蜥蜴は蜥蜴の世界では一人前の蜥蜴としては認めて貰えなくなってしまう。尻尾を切った蜥蜴は村八分にされるので尻尾が復元するまではじっと他の蜥蜴の眼にふれないように身をひそめて心を傷めつつ過さなければならない。

丁度人の世界で犯罪者が時効の過ぎるのを待つような気分であるのかも知れない。

蜥蜴の世間にも厳然として掟が存在しているのだ。

さてユージという猫の方なのだが、炎熱の夏にかかる頃から家の軒の下でごろごろと横になっていることが多くなってきた。

はじめの頃は毛並が薄ら汚れしゃらしゃらとしていてちょっと手で触れても小いさな埃がそこら中にとび散りとても相手に出来る存在ではなかった。

しかし毎日のようにやって来るので徐徐に情が移ってゆく。

やがて厭がる猫をつかまえてシャワーをしてやりブラッシをかける。

挙措動作に落着きがなくいつもおどおどしていた野良猫がゆったりとした動きをみせるようになり毛並にも艶がのり、家人の傍を通る時には自分の軀を必ず家人に擦ってゆくようにして親愛の情を示すようになってきた。

とおもう間もなく涼風がわたるようになると家に帰ってこなくなった。

勿論猫には猫の事情があるのだろうがこちらが鈍感であるせいもあってどうして突然こうなったのかその事情が見えてこないもどかしさがある。

猫だけではなくて人の世にも別離はつきものだが。

日野啓三『此岸の家』をみると、日野啓三が別れたような理由で離婚しなければならないとするといくら離婚をし続けてもきりがないような感じで困惑してしまう。

あるいは自分が自堕落な生活に慣れてしまっていて離婚をするだけの勇気がないだけでこういう生活にはやはり一度けじめをつけるのが本筋なのであろうかと反省を強いられるような気もする。

生島治郎『片翼だけの天使』によれば結婚よりもいくら両者の穏やかな合意があったとしても離婚の方がはるかに難かしい作業をともなうとしている。

難かしい作業というのは家裁での調停のことである。

変っているなともうのは家裁の調停委員には離婚の経験者が一人もいないということである。

今のスクエアの見方では離婚の経験者には家裁の調停委員の資格がないということであるようだが経験がない人ばかりで経験者の調停をするというのもどうかとおもわれもする。

『普通の生活』という本がその普通の題名で目にとまり読むことにしたのだが、『普通の生活』はまず著者景山民夫の離婚の話からはじまっていた。

大変だなと感じたのはまず当事者がハッキリと離婚の意思を示しているのに離婚調停ではずいぶんと根掘り葉掘り離婚の理由を聞かれるとゆうことだ。

——お役所なり裁判所というのは、結婚という一つの法に定められた形式をとった男女に関しては、愛情という接着剤の効果をこの上なく信じているのか、ああしなさいこうしなさいということは言わないけれども、一度、離婚という、社会の慣習を破り秩序を乱すような行動に出る者がいると、そんな奴の責任感なぞとても信じられないという挙に出る——

離婚が成立すると一切の絆が断ちきられさばさば出来るのかというとそうでもない。

——本来、僕たちが離婚するのは、お互いがそれまでの関係を解消し、いわば無関係な二人になるためであった筈だ。ところが、その調停の結果であるこの離婚調停書は明らかに、二人の間に、新しい、が、客観的に見てみると、かなり夫婦のそれに近い関係を成立させてしまったのである。

愛情とかセックスといった要素を除けば、そこに記されていることは、例えば子供の扶養義務の問題とか毎月いくらのお金を家庭に入れなければいけませんよとか子供には月に何回キチンと会って一緒の時間を持ちなさいとか他の人と結婚しようと思ったらちゃんと前の相手と話し合ってせめてお金の問題ぐらいはハッキリしなさいよとか、まるで結婚している夫婦がなんとなく暗黙のうちに了解しあっている結婚生活の基本的要素そのものである——(景山民夫)

景山民夫の場合のように離婚について両者が合意をしていても離婚調停書が出るまでには非常に煩瑣な手続きとながい時間がかかるのだ。その結果得られるものはとりあえず別居が合法的なものになるというのだけであればいろいろと考えこまざるをえない。

吾が家の猫のユージがぷいと家を出て行くように簡単にはゆかないようだ。

もっとも池田満寿夫のように猫と同じようにぷいと家を出て行くことを重ねてゆくその道の達人もいるのだが、富岡多恵子の書いたものを読んだりするとコトはそう容易に運んだ訳でもない、まあ、やはり池田満寿夫にしても富岡多恵子にしても猫ではなくて人間なのだから当り前といえば当り前のことだが。

NOVEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	Ｂ－ウイング（データイースト） B-Wings (Data East)	8.50
❷	—	忍者くん（タイトー） Ninja-Kun (Taito)	8.00
3	1	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	7.91
❹	—	ベンベロベエ（タイトー） Ben Bero Beh (Taito)	7.40
5	3	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	7.38
6	2	バンク・パニック（セガ社） Bank Panic (Sega)	6.29
❼	—	ザ・バトルロード（アイレム） The Battle Road (Irem)	5.86
8	5	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	5.75
9	6	対戦空手道（データイースト） VS. Karate Champ (Data East)	5.71
10	3	エクイテス（アルファ電子／セガ社） Equites (Alpha/Sega)	5.55
11	8	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	5.47
11	7	スーパーバスケットボール（コナミ） Super Basket Ball (Konami)	5.47
⓭	19	チャイニーズヒーロー（タイトー） Chinese Heroe (Taito)	5.33
14	10	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	5.26
15	12	ＶＳシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	5.00
⓰	—	ザ・闘牛（セガ社） The Togyu (Sega)	5.00
17	17	ＶＳシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	4.93
18	16	グレート・ソードマン（タイトー） Great Swordman (Taito)	4.79
19	18	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	4.77
20	11	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	4.75
21	13	ソンソン（カプコン） Son Son (Capcom)	4.71
㉒	28	アッポー（セガ社） Appoooh (Sega)	4.64
㉓	24	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.63
㉔	25	ジャイロダイン（タイトー） Gyrodine (Taito)	4.58
㉕	27	フューチャースパイ（セガ社） Future Spy (Sega)	4.56

*The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	8.25
2	2	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	7.33
❸	—	スーパーパンチアウト（任天堂） Super Punch-Out (Nintendo)	7.00
❹	6	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	6.00
5	3	バッドランズ（コナミ） Badlands (Konami)	5.80
6	4	バギーチャレンジ（タイトー） Buggy Challenge (Taito)	5.56
7	5	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	5.21
8	7	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.75
❾	13	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	4.46
10	10	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.17
11	8	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	4.00
⓬	17	スターブレイザー（セガ社） Starblazer (Sega)	3.80
13	12	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3. (Taito)	3.73
⓮	15	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	3.08
15	14	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	3.00

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ザ・ゲームズ（ゴットリーブ） The Games (Gottlieb)	6.50
2	2	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	5.33
3	3	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	4.50
❹	5	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.00
❺	—	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ） Haunted House (Gottlieb)	3.50

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上けと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上け、9：すばらしい人気と売上け、8：大変いい人気と売上け、7：いい人気と売上け、6：まあいい人気と売上け、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）=㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ(東京・鶯谷)、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）=㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）=㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）=㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）=㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）=㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）=㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）=㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）=㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）=㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）=峯興業㈲。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Konami Inc Moved To Ill Absorbing Interlogic Inc

Fumihiro Hishikawa, chairman of Konami Industry Co., Ltd. of Osaka, has recently announced that Konami's subsidiary, Konami Inc. of Torrance CA, U.S.A., absorbed Interlogic Inc. of Rosemont IL, U.S.A., and will move to Elk Grove Village in the suburbs of Chicago. He also announced that, along with this, Ben Har-El, former president of Interlogic, was appointed president of Konami Inc.

These changes were agreeed upon between Ben Har-El, Hishikawa and Kagemasa Kozuki, president of Konami Industry, on the occasion of the recent Japanese AM Show. On October 1, Konami Industry nominated Ben Har-El as president of Konami Inc., and also absorbed Interlogic Inc. Konami has intended to move to Chicago area. At Konami Inc. which will newly start operations at Elk Grove Village, the former workers of Interlogic will work under the superintendence of Ben Har-El.

According to Konami Industry, these changes are summarized as follows:

(1) Konami Industry has continued to develop, manufacture and sell software for coin-op video games and that for home video games, and 55% of such software has been exported. Naturally, efforts have been made to strengthen overseas marketing. Konami Industry decided to strengthen its footing in North America to which 70% of Konami's total exports go.

(2) For this purpose, Konami Industry decided to move its North American subsidiary, Konami Inc., from California to Chicago area.

(3) Prior to this, Konami Industry appointed Ben Har-El as president of Konami Inc. on October 1. Until that time, he had been president of Interlogic Inc., but by dissolving his company, he entered Konami Inc., together with all his employees, the entire Interlogic has been absorbed by Konami Inc.

(4) When moved to Chicago area, the newborn Konami Inc. will undertake marketing of all Konami products in North, Latin and South America.

(5) In addition to Konami Inc. of U.S.A., Konami Industry has another overseas subsidiary, Konami Ltd. of London, U.K. In the near future, Konami Industry will set up one more subsidiary in West Germany.

So far, Konami Industry has granted mainly Centuri Inc. of Hialeah, FL, U.S.A., exclusive rights to sell Konami products in North American market. Those not handled by Centuri have been handled by Interlogic. Konami Inc. has mediated between Konami Industry and those two companies. With the current changes, however, Konami Inc., subsidiary of Konami Industry, set about direct marketing and sales activities in the American market under the leadership of president Ben Har-El.

Ben Har-El, 35, graduated from the graduate school of Minnesota University. It is said that he can fluently speak the Hebrew, German and Spanish. After working for the export division of Bally Midway Mfg., he set up Interlogic Inc. in 1980, assuming office as president. He began to import video games. He is said to have become a pioneer in the U.S. as a conversion kit seller, instead of the traditional complete set sales.

Koichi Ichiki, former president of Konami Inc., will return to Konami Industry of Osaka, the parent company, after about a month.

The photo above shows (l-r) Fumihiro Hishikawa, chairman of Konami Industry, Ben Har-El, president of Konami Inc., U.S.A., and Kagemasa Kozuki, president of Konami Industry. The photo below shows a scene in which they are signing the agreement.

Many Video Games Unveiled At Japanese AM Show '84

As in last year's Japanese AM Show, many video games using a video disk player were displayed at the current Japanese AM show, together with traditional video games which have been developed aimed at novel features. The main exhibits are as follows:

Among those using video disk, Sega's "GP World" drew hottest attention. The game is played on two finely joined screens. Using actual images, this is an even more exciting drive game than the conventional ones. To be released in December. Taito's "Cosmos Circuit", Universal's "Top Gear" are drive games using animation images. Konami's "Max Mile" is a drive game using actual and animation images. Funai's "Esh's Aurunmilla" is an arcade video using animation images, and features high operationability. Universal's "Super Don Quixote" is an arcade video using animation images.

Additionally, a variety of traditional arcade video games were displayed. Sega unveiled "Bank Panik" and "Champion Boxing", Taito unveiled "Ben Bero Beh", "Seafly", "Outer Zone" and "Forty Love". Namco unveiled "Pac-Land" and "Grobda". Nintendo unveiled "Super Punch-Out", "VS. Balloon Fight", Konami unveiled "Mikie" and "Road Fighter", Irem unveiled "The Battle-Road", SNK unveiled "Gladiator" and "Jamping Cross", Jaleco unveiled "Gate In" and Nichibutsu unveiled "Fight Of Exciter", Data East "B-Wings" and "Counter Steer", Universal "Kick Rider" and "Do Run Run". Nearly 30 types of new video game were unveiled at the current show. It, however, is said that no one knows which of them will be popular as it depends upon actual operation profit.

Three Kinds Of Yen Note Are Renewed From Nov, 1

As of November 1, Japanese 10,000- 5,000- and 1,000-yen notes are renewed. Three kinds of note are renewed simultaneously for the first time in Japan. It will require more than a year to completely replace the old notes.

The new 10,000-, 5,000- and 1,000-yen notes are designed by using the portrait of Yukichi Fukuzawa, Inazo Nitobe and Soseki Natsume, respectively. These three are men of culture who contributed to Japan's modernization, and with whom the Japanese people have been very familiar.

All of the new notes are 76mm long, but 160mm wide for 10,000-yen note, 155mm wide for 5,000-yen note and 150mm wide for 1,000-yen note — a size smaller than the old notes.

The plan to issue new notes was announced in July 1981. More than 20 years have passed since the old 5,000-yen note was issued in 1957, 10,000-yen note in 1958, and 1,000-yen note in 1963. The government decided to issue new notes in order to prevent forgery. Japanese notes are printed by the Printing Bureau of the Ministry of Finance as the Bank of Japan notes, and are circulated among the general public through the respective financial institutions. The old notes will be collected by the Bank of Japan through the city banks.

Although the amusement business will not be directly affected by the current change of notes, cash exchanging machines, such as those from 1,000-yen note to 100-yen coins, will be greatly affected. Additionally, the vending machine business will be greatly affected, including bill changers. Thus, after more than 20 years, the manufacturers of note validating systems are excited with the "special procurement boom".

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan